ResearchGate

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: https://www.researchgate.net/publication/350156833

APRENDENDO COM AS CIDADES: PLANEJAMENTO URBANO E MODERNIDADE SUPERFICIAL LEARNING WITH CITIES: URBAN PLANNING AND SHALOW MODERNITY APRENDIENDO CON LAS CIUDADES

Preprint · March 2021

DOI: 10.13140/RG.2.2.32981.14567

CITATIONS
0

READS
3

1 author:

Fabiano Fazion
Universidade Federal do Paraná
17 PUBLICATIONS **0** CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:

Project Symbolic Sustainability - beyond Aesthetics and rationalism View project

Project Artigos do Mestrado View project

All content following this page was uploaded by Fabiano Fazion on 18 March 2021.

The user has requested enhancement of the downloaded file.

APRENDENDO COM AS CIDADES:
PLANEJAMENTO URBANO E MODERNIDADE SUPERFICIAL

LEARNING WITH CITIES:
URBAN PLANNING AND SHALOW MODERNITY

APRENDIENDO CON LAS CIUDADES:
PLANEAMIENTO URBANO Y MODERNIDAD SUPERFICIAL

Fabiano Fazion, Arquiteto e Urbanista,
Mestre em História,
Doutorando em Gestão Urbana pelo PPGTU-PUCPR.
Arquiteto e Urbanista da UFPR.
fabiano.fazion@hotmail.com

APRENDENDO COM AS CIDADES:
PLANEJAMENTO URBANO E MODERNIDADE SUPERFICIAL

LEARNING WITH CITIES:
URBAN PLANNING AND SHALOW MODERNITY

APRENDIENDO CON LAS CIUDADES:
PLANEAMIENTO URBANO Y MODERNIDAD SUPERFICIAL

RESUMO

O artigo busca, através da análise de alguns casos específicos, compreender como determinados conceitos são empregados para a reflexão a respeito do Planejamento Urbano, ao passo que experiências concretas representadas pelas cidades históricas são sistematicamente negligenciadas. Assim, noções como 'smart cities' e 'cidades digitais estratégicas' são vistas no contexto do pensamento consolidado sobre o fenômeno urbano e considerados sob uma ótica externa aos meios intelectuais que as produziram. Na sequência consideramos a propriedade da afirmação de que os processos de criação dos espaços virtuais em vídeo-games possam servir de base para o desenvolvimento de reflexões próprias ao Planejamento Urbano. Por fim, tomamos como exemplo alguns fenômenos relacionados a Veneza e outras cidades históricas para tecer considerações sobre posturas adotadas pelos planejadores contemporâneos em contraponto às ações de empreendedores imobiliários e turísticos interessados em atender a anseios de seu público-alvo. Como conclusão, realizamos uma retorno crítico às reflexões realizadas, constatando a necessidade de operarmos em registros não excludentes, que se utilizem de toda a gama de informação disponível, especialmente aquela concretizada nas cidades históricas, para alimentar o pensamento e a prática do Planejamento Urbano.

Palavras-chave:
Planejamento Urbano. Cidades Históricas. Modernidade.

ABSTRACT

The article seeks, through the analysis of some specific cases, to understand how certain concepts are used to think about Urban Planning, while concrete

experiences represented by historical cities are systematically neglected. Thus, notions such as 'smart cities' and 'strategic digital cities' are seen in the context of consolidated thinking about the urban phenomenon and considered from an external perspective to the intellectual environment that produced them. In the sequence we consider the property affirming that the processes of creation of virtual spaces in video-games can serve as base for the development of reflections specific to Urban Planning. Finally, we have taken as an example some phenomena related to Venice and other historical cities to make considerations about positions adopted by contemporary planners in opposition to the actions of real estate and tourist entrepreneurs interested in meeting the yearnings of their target audience. As a conclusion, we make a critical return to the reflections made, noting the need to operate in non-exclusive records, using the full range of information available, especially those materialized in historical cities, to feed the thinking and practice of Urban Planning.

Key words:
Urban planning. Historical cities. Modernity.

RESUMEN

El artículo busca, a través del análisis de algunos casos específicos, comprender cómo ciertos conceptos se emplean para la reflexión acerca de la Planificación Urbana, mientras que las experiencias concretas representadas por las ciudades históricas son sistemáticamente descuidadas. Así, nociones como 'smart cities' y 'ciudades digitales estratégicas' son vistas en el contexto del pensamiento consolidado sobre el fenómeno urbano y considerados bajo una óptica externa a los medios intelectuales que las produjeron. En la secuencia consideramos la propiedad de la afirmación de que los procesos de creación de los espacios virtuales en videojuegos puedan servir de base para el desarrollo de reflexiones propias a la Planificación Urbana. Por último, tomamos como ejemplo algunos fenómenos relacionados a Venecia y otras ciudades históricas para tejer consideraciones sobre posturas adoptadas por los planificadores contemporáneos en contrapunto a las acciones de emprendedores inmobiliarios y turísticos interesados en atender los anhelos de su público objetivo. Como conclusión, realizamos un retorno crítico a las reflexiones realizadas, constatando la necesidad de operar en registros no excluyentes, que se utilicen de toda la gama de información disponible, especialmente aquella concretizada en las ciudades históricas, para alimentar el pensamiento y la práctica de la Planificación Urbana.

Palabras clave:
Planificación Urbana. Ciudades históricas. Modernidad.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo se propõe a fazer uma reflexão sobre a maneira como algumas temáticas se manifestam no campo do planejamento urbano, em correspondência com tendências culturais mais amplas, considerando que estas temáticas demonstram se desvincular, ao menos parcialmente, do cabedal de conhecimentos acumulados ao longo da história e concretizados nas próprias cidades. Desta forma, os pesquisadores são levados a realizar operações intelectuais complexas em busca de informações (‘dados’) e de referências teóricas (ligadas, em geral, a tendências contemporâneas do pensamento ou a vieses ideológicos específicos), deixando de buscar nas cidades existentes, naquilo que nelas foi conservado mas também naquilo que foi destruído ou substituído, a informação que pode ser inferida a partir dos usos consagrados num processo multigeracional e que, portanto, reflete, de uma maneira que supera os juízos intelectualmente circunscritos pelas sucessivas contemporaneidades, as tendências mais permanentes e consolidados do comportamento humano.

Para esta reflexão, tomaremos como exemplo alguns casos concretos, através dos quais pretendemos demonstrar o relativo afastamento destas tendências de pensamento tanto das cidades existentes em si quanto dos conhecimentos acumulados a respeito das mesmas. Assim, discorreremos sobre noções como ‘Smart Cities’ e ‘Cidade digital estratégica’, bem como sobre a tendência de se buscar referências em áreas como a de desenvolvimento de vídeo-games para o pensamento sobre o planejamento urbano; por fim, teceremos comentários a respeito de uma hipótese de planejamento considerada na gestão atual da cidade de Veneza, procurando os nexos com os casos citados anteriormente.

Como conclusão, além de operarmos uma reflexão crítica sobre a própria temática do artigo, pretendemos reforçar a constatação de que a separação do pensamento sobre as cidades em áreas intelectuais estanques representa uma perda no alcance e na potência deste pensamento.

2 CIDADES INTELIGENTES, DIGITAIS, ESTRATÉGICAS

Não constitui nenhuma novidade que os habitantes busquem tirar proveito das condições – geográficas, políticas, sociais – de sua cidade em prol do acúmulo de riquezas, poder, prestígio (MUMFORD, 1961). Evidentemente, estas práticas obtêm graus variados de sucesso, a depender das próprias condições dadas e da capacidade de tirar proveito delas (alguns sendo mais 'smart' que outros, em todas as acepções possíveis), a glória da cidade fazendo a glória de seus governantes (ou 'gestores') e testemunhando sobre sua capacidade ('esperteza' ?).

Com o advento do século XX e o desenvolvimento das ciências ditas 'sociais', houve uma crescente sistematização de conhecimentos que, em alguma medida, já se encontravam disponíveis, seja culturalmente difusos ou restritos a algum tipo de elite (ver p.ex. MACHIAVELLI, 1972). Assim, Bernays (1928) apresenta, de maneira muito clara e pragmática, alguns princípios largamente utilizados até hoje, entre os quais aquele que se refere a criar empatia em relação a uma ideia (p. 25), não pelo conteúdo em si da ideia em questão, mas pela sugestão. A indústria que comercializa e propagandeia um produto como 'smart' (smart car, smart watch, etc) não pretende provar que seu relógio ou carro sejam verdadeiramente 'espertos' (o que seria, evidentemente, risível, posto que não passam de mecanismos), mas sim influenciar o público a acreditar que eles assim sejam, fazendo com que seus compradores se sintam também (e, devemos dizer, paradoxalmente) espertos, tanto mais quanto mais caros e raros sejam estes produtos.

Ora, quando intelectuais empregam este tipo de recurso para classificar seu 'produto' (seu tema de estudo – ver BOURDIEU, 2004), o fazem irrefletidamente tomados pela lógica da propaganda, ou conscientemente buscando os efeitos da propaganda. Afinal, o que seria uma cidade 'smart', senão aquela que 'faz sucesso' segundo as condições da competição mercadológica dada, ou seja, um produto que vende? Claro que aqui simplificamos, pois os intelectuais, treinados nas lides do embate de idéias, elaboram sua 'propaganda' de maneira mais sofisticada, de modo a disfarçar o caráter mercantil desta postura sob camadas de justificativas, comumente tanto mais complexas quanto mais frágil o conteúdo.

De maneira análoga, a noção de ‘digital’, empregada para classificar cidades, carece de base antropológica (sim, as cidades têm base antropológica – HERSEY, 1999). Enquanto, segundo o senso comum, é freqüente ouvirmos falar em um ‘novo mundo’ digital (implicando em um ‘novo ser humano’), algo que se transforma em crença pela propaganda continuada, permanece obliterado que as bases antropológicas do comportamento e da cognição permanecem inalteradas, através de uma história que remonta a centenas de milhares de anos, talvez milhões (PETERSON, 2017). Segundo esta lógica, podemos afirmar que, apesar das inovações tecnológicas das quais nossa época é tão pródiga, os princípios humanos que deram forma às cidades ao longo dos últimos milênios (e é importante não esquecer que algumas destas cidades permanecem vivas e saudáveis, como eloqüentes testemunhos desta história) permanecem em grande parte inalterados. Isto não quer dizer que estas mesmas cidades não incorporem as inovações tecnológicas, apenas que a presença (ainda que massiva) de computadores, celulares e outros gadgets modernos não transforma as cidades em outras coisas, em sintonia com as crenças dos apologistas digitais. Ao contrário, é a força cultural acumulada ao longo dos séculos que torna possível a convivência entre o pré-existente e o atual.

Vale lembrar que um fenômeno semelhante ocorreu com a introdução do automóvel. Esta tecnologia transformou grandemente as cidades, e aquelas projetadas ou surgidas após o advento dos carros certamente tiveram sua forma determinada pela presença do trânsito, mas a sobrevivência de tantas que mantiveram sua forma inalterada e nem por isso deixaram de ser viáveis e interessantes demonstra o quanto a crença monotemática dos tecnomaníacos deixa de perceber em sua estreiteza de perspectiva. Os exemplos de grande sucesso em que a reversão, ainda que parcial, da dominância urbana do automóvel também servem para demonstrar quanto de engano pode existir na opção irrefletida pela adesão às ‘modernidades’ do momento (GEHL, 2009; 2013).

Assim, a não ser que estejamos tratando estritamente de cidades criadas digitalmente e que permaneçam restritas a uma existência virtual, a expressão ‘cidade digital’ se mostra frágil na definição de qualquer artefato material. Cidades que incorporam meios digitais em seu planejamento e/ou

funcionamento podem ser tema de feudos intelectuais específicos, mas isso com certeza não faz delas um tipo à parte de cidade, uma vez que elas não podem prescindir de uma comezinha materialidade para sua própria sobrevivência (como não podemos nós humanos).

Um termo complementar, no entanto, pode servir para elucidar um pouco a razão para que grupos intelectuais se dediquem a estudar, com grande seriedade, tais temas carentes de consistência: cidades 'estratégicas'.

Estratégia é um termo de origem militar, significando, basicamente, planejar e coordenar ações em busca de um fim (MICHAELIS, 2015). Claro que no contexto militar este fim significa a vitória, total ou parcial, sobre um inimigo ou uma adversidade. O mundo dos negócios compartilha com o militarismo o fato de que é frequentemente necessário sobrepor-se (vencer, eliminar, esmagar, submeter em algum grau) ao inimigo (a concorrência) para assegurar os fins pretendidos. Não é de espantar, portanto, que a noção de estratégia tenha sido adotada pelo mundo dos negócios como um princípio de planejamento e ação (TERRA e PASSADOR, 2016). Menos óbvia, no entanto, é o estabelecimento de uma relação direta entre o mundo da guerra, o dos negócios e as cidades. A importância das cidades para a vida humana é tal que pode representar uma imprudência deixar sua gestão nas mãos de administradores de empresas, que, embora possam ser eficientes em sua área de atuação, em geral não contam com uma formação humanista de amplitude suficiente para lidar com tão hercúlea tarefa.

Mas não deixa de ser compreensível, sob uma ótica empresarial, que a noção de estratégia esteja à frente de algumas interpretações conceituais sobre o fenômeno urbano. De fato, é apenas quando entendemos que é uma ótica empresarial (na qual o 'sucesso' do empreendimento é talvez a única condição de sua sobrevivência) que está sendo empregada para o planejamento e a gestão das cidades que podemos entender cidades 'smart' ou digitais; elas devem ser 'estratégicas', ou seja, devem ser vistas e geridas como empresas ou peças bélicas, nas quais o sucesso a qualquer preço, através da submissão (ou até eliminação) dos concorrentes/inimigos, é a única medida de valor. Bem se sabe que na guerra 'vale tudo', que os perdedores não elaboram a história e que as perdas são apenas 'danos colaterais'. E a guerra moderna é feita, em grande parte, de ações de propaganda. Assim,

devemos ter ‘smart cities’, ‘cidades digitais’, produtos em sintonia com as tendências atuais – de mercado e de guerra.

Mas não terá sido, certamente, apenas ou principalmente a ação de administradores a criar tal situação no campo do pensamento sobre o planejamento e a gestão do urbano. Afinal, os planejadores urbanos por excelência – arquitetos e urbanistas – têm feito por conta própria alguns desserviços às cidades que colocam sob suspeita sua capacidade para lidar com tais questões. A começar pelos desastres perpetrados pelos modernistas (HOLSTON, 1993) ou pelos simples arautos da ‘modernidade’ (BERMAN, 2001), são inúmeros os exemplos de fracassos práticos do planejamento contemporâneo realizado por arquitetos e urbanistas, deixando cada vez mais espaço para que outras áreas do conhecimento se ocupem daquilo que aqueles não têm sido capazes de realizar com sucesso. Considerando que o dinheiro tem se tornado a medida de todas as coisas, não admira que com as cidades ocorra o mesmo. Negócios, negócios, amigos à parte...

Em seguida abordaremos um artigo recente que pode nos ajudar a entender algumas das posturas atuais do pensamento sobre o urbano, complementando as observações feitas acima.

3 PLANEJADORES E O MESMERISMO DOS GADGETS

Em recente artigo (ÁLVAREZ e DUARTE, 2017), conceituados pensadores sobre fenômenos urbanos argumentam a respeito da criação de espaços virtuais em plataformas digitais de vídeo-games, afirmando que os planejadores urbanos podem e devem aprender com os designers de vídeo-games: ‘it is clear to us that there exist many potential synergies between the video games development and the planning profession’ (p. 23). Não é difícil concordar com esta afirmação, que poderia soar banal não fossem as implicações sugeridas pelos autores. Vejamos.

Logo no início do artigo (p. 3) os autores afirmam: ‘the game [SinCity] and its future iterations have been used to teach students to grapple the complexities of urban planning’. Aqui parece estar a chave para a compreensão não apenas da argumentação contida no trabalho dos pesquisadores do MIT, mas também da problemática mais ampla que concerne a todo o planejamento

urbano: para entender as complexidades do planejamento urbano os professores precisam recorrer a ferramentas externas a seu campo de atuação, não apenas porque estas trazem elementos próprios de um olhar 'de fora', mas também porque lhes faltam, em seu próprio *métier,* ferramentas adequadas para esta compreensão.

Como entender esta falta, e porque os vídeo-games podem servir de modelo? Já citamos o fato de que as teorias modernistas falharam gravemente em dar conta dos problemas urbanos, mas estas falhas não serviram para invalidar estas mesmas teorias, que continuam vigentes e dominantes no campo, especialmente nas escolas de arquitetura e urbanismo que permanecem, em grande parte, vinculadas a uma vanguarda do passado, apesar do esgotamento patente de suas propostas, hoje representantes de um conservadorismo á toda prova.

Completando o curto-circuito intelectual no qual grande parte da intelectualidade que trabalha com as questões urbanas vive e opera, são as manifestações comerciais de uma cultura pop que são chamadas a ensinar a leitura sobre o urbano, moldadas sob a ótica da superficialidade cujas 'estratégias' não poderiam ser mais claras: forjar um mundo que funcione como um grande gadjet, no qual os humanos participam como personagens intercambiáveis e a forma não passa de um fenômeno estético. Ainda segundo os autores, citando Steve Poole:

> […] the player's response to well-designed video games is in part the same sort of response he or she has to a film, or to a painting: it is an aesthetic one [...]. (p. 2)

Ora, devemos lembrar que a vida humana e o tipo de resposta que as pessoas têm em relação à vida nas cidades *reais* vai muito além da estética, sendo emocional, social, além de historicamente circunscrita. Mas, aparentemente, estas dimensões da vida vêm sendo gradualmente negligenciadas em prol de uma construção midiática, o que nos remete de volta ao mundo dos negócios…

A menção aos filmes pode nos ajudar a perceber outros aspectos da questão. Um dos elementos que compõem a sintaxe fílmica é a cenografia, que

se assemelha à arquitetura e ao urbanismo (a depender da escala empregada), salvo por seu componente claramente *fake*. Uma cenografia é pensada, nas melhores hipóteses, como uma ferramenta para obter um efeito, aquilo que costumamos chamar de 'clima' do filme (METZ, 1977). Nos casos mais elaborados, a cenografia se constitui em personagem; é assim que não se pode pensar em *Metropolis* (LANG, 1927) sem a cidade proto-modernista na qual se passa a história, ou em *Mon Oncle* (TATI, 1958) sem o contraste entre o velho cortiço de Monsieur Hulot e a casa Modernista na qual habita a família de seu sobrinho. Como compreender o ambiente simbólico no qual se encontra preso o personagem de *A Clockwork Orange* (KUBRICK, 1971) sem atentar para os prédios modernistas que compõe seu local de reclusão? E devemos lembrar que a resposta dos espectadores a um filme vai muito além da estética, ma vez que a identificação com a história e os personagens acontece em diferentes níveis do consciente e do inconsciente (PETERSON, 2017).

Mas designers e planejadores parecem não ver – ou não querer ver – além da superfície mais imediata. O abandono voluntário dos planejadores em relação à capacidade de definir os rumos de seu próprio campo demonstra a posição dominada que ocupam e à qual parecem se sujeitar sem maiores problemas, uma vez que esta posição é sancionada pelas instâncias de poder (BOURDIEU, 2004).

Além disso, mesmerizados pelos gadgets de uma modernidade superficial e supérflua, se entregam voluptosamente ao universo do consumo, e entregam as cidades, sobre as quais deveriam se fazer responsáveis, à sanha dos empreendedores que recrutam os melhores administradores para fazer com que tudo funcione na mais perfeita ordem, e que vença o melhor.

Por fim, cabe notar a uniformidade das referências utilizadas pelos autores que, salvo uma rápida menção a Kevin Lynch, se restringem a autores voltados ao universos dos games, sem sequer fazer menção ao imenso e secular cabedal de conhecimentos acumulados pelo campo do planejamento urbano.

Em seguida, analisaremos o caso concreto de Veneza, ao mesmo tempo envolvida com os problemas advindos do turismo de massa e servindo de inspiração para cópias ao redor do mundo.

4 APRENDENDO COM VENEZA

Tomemos agora como exemplo Veneza, uma cidade real e paradigmática devido à sua configuração peculiar e à admiração que tem causado ao longo dos séculos (GOETHE, 1788).

Sucessivas gerações de turistas, oriundos de todas as partes do mundo, continuam a se dirigir a Veneza com o objetivo principal de perambular por suas vielas enquanto se beneficiam do ambiente peculiar gerado pelo conjunto de edificações, canais, pontes, barcos. O fascínio é tal que alguns empreendedores, de gosto duvidoso, têm se esforçado para criar réplicas da bela cidade, com o objetivo de proporcionar, através da emulação, as mesmas sensações geradas pelo conjunto arquitetônico de Veneza (GILMORE e PINE II, 2007).

Paralelamente à realização de cópias pelo mundo afora, e motivada pelos problemas gerados pelo turismo excessivo, surgiu recentemente (De Zeen, 2017) a proposta de criação de uma outra Veneza, próxima da original, que copiasse a verdadeira cidade nos seus mínimos detalhes, de modo a possibilitar que os turistas visitassem a cópia ao mesmo tempo em que a verdadeira cidade seria deixada para o usufruto de seus moradores, um pouco como se faz com esculturas importantes cujas réplicas são expostas ao público enquanto as originais são guardadas e preservadas, ou ainda como se fez com a famosa caverna de Lascaux.

À parte o caráter francamente impraticável desta proposta, podemos tirar dela e da construções de falsas venezas algumas lições importantes. Assim como o pragmatismo dos construtores de hotéis e resorts que promove um turismo *fake*, alguns políticos venezianos compreenderam uma lição básica, ensinada pela própria cidade: ali está o que todos querem, este é um modelo a ser emulado. Apesar de todas as teorias intelectualizantes, com seu caráter elitista, é provavelmente mais lucrativo e efetivo realizar cópias de um modelo consagrado do que se curvar aos modelos consolidados pelos ideólogos de um planejamento que agrada a poucos – em geral apenas àqueles envolvidos diretamente com as questões do Campo, e que mantêm suas posições no mesmo através da imposição de padrões interpretativos que não se

comunicam nem agradam às pessoas comuns, alheias aos efeitos desta imposição.

Não será por acaso que multidões acorrem aos centros históricos das antigas cidades em busca de algo que as cidades modernas não podem proporcionar. No entanto, estas lições, simples mas explícitas, permanecem largamente ignoradas pelos planejadores, cujo modelo predominante continua sendo, em grande parte, aquele proposto por alguns ideólogos nos princípios do século XX, e que foi adotado de maneira intempestiva e não suficientemente refletida pelas gerações sucessivas.

Séculos de história materializada em cidades de diferentes matizes foram negados como anátemas, ao passo que uma crença cega foi tomada como sendo a verdade a ser difundida e defendida, relegando o passado à condição de 'outro', patrimônio para ser apenas visto mas nunca tomado como elemento de formação intelectual e cognitiva do tempo presente.

Causa espécie que planejadores de acentuada intelectualidade vejam, numa inversão de valores, grande potencial para o aprendizado sobre planejamento urbano em manifestações culturais nascentes, ao passo que ativamente ignoram um legado de tal monta. As cidades históricas estão vivas e disponíveis para que possamos aprender com elas as grandes lições do planejamento, assim como os designers de games se inspiram também em cidades existentes para realizar avanços – notáveis – que seus produtos demonstram ao passo que a evolução tecnológica permite maiores complexidades de formas e definição visual.

E não será demasiado lembrar que as ações destes planejadores dominados pelas forças do Campo e do mundo dos negócios também aplicam a suas obras um padrão que é sempre repetido, emulado. É desta forma que se produz, nos mais variados países e continentes, passando por cima de diferenças políticas, culturais e sociais, o mesmo padrão de implantação urbana e de obras arquitetônicas, de maneira tal que se torna quase impossível diferenciar a periferia – e muitas vezes também o centro, quando este não conta com um caráter muito particular – das cidades. Crentes em sua 'verdade', defensores de uma tradição criada há pouco (HOBSBAWN, 1997), repetem um modelo enquanto se enxergam isentos de modelos, tomando por anátema a utilização de todo e qualquer padrão que preceda seu evangelho

doutrinário. Cegos para os sentidos antropológicos de habitar um mundo criado pouco a pouco, com seus erros e acertos mas que demonstra em muitos exemplos eloquentes a grandeza da realização do maior dos artefatos humanos, habitam e promovem cidades que devem se sobrepor às demais, que devem demonstrar o quanto são modernas para que tudo no fim se reduza a um imenso vídeo-game no qual seremos apenas avatares aparentemente vivos.

5 CONCLUSÃO

Neste artigo realizamos uma breve análise de alguns termos e conceitos empregados contemporaneamente para a reflexão a respeito do fenômeno urbano, como ‘smart cities’ e ‘cidades digitais estratégicas’. Não pretendemos aqui estabelecer a superioridade de outras formas de pensar sobre estas, que afinal têm sua utilidade bem como seus defensores competentes e balizados, apenas demonstrar que a adoção de novos modelos não necessita, e de fato não deve, prescindir daquilo que foi construído anteriormente, tanto intelectualmente quanto materializado nas próprias cidades.

Pretendemos também chamar atenção para determinadas posturas reflexivas que se restringem ao pensamento mais ‘up-to-date’ sem realizar a operação de reconhecimento da inserção deste pensamento na complexa rede de conhecimentos historicamente construídos e sem levar em conta fatores antropológicos que podem contradizer as mais sinceras crenças numa modernidade que ainda está por demonstrar sua validade, e que, por outro lado, dá mostras de se contrapor aos interesses mais profundos dos seres humanos, de maneira similar, na dimensão simbólica, àquilo que o chamado progresso tecnológico causou ao ambiente material do planeta, ou seja, a iminente destruição derivada das ações antrópicas.

Por fim, com o caso de Veneza e das demais cidades histórias, pretendemos ter lançado alguma luz sobre a questão da utilização e da validade de diversos modelos de planejamento, considerando que as experiências concretizadas naquilo que sobrevive das realizações do passado contêm um grandioso cabedal de conhecimentos que pode servir de guia para ações futuras de planejamento, uma vez que não apenas demonstrou sua

validade através da admiração ativa de sucessivas gerações mas também pôde se colocar no contexto planetário sem representar um risco considerável à saúde física e psicológica do ambiente e das pessoas, e muitas vezes representando um ganho cultural e social.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁLVAREZ, Ricardo; DUARTE, Fábio. **Spatial Design and Placemaking: Learning From Video Games.** Space and Culture, November 2017, 1-25.
BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar - A aventura da modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 18ª reimpressão, 2001.
BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.
BERNAYS, Edward L. **Propaganda**. New York: Horace Liveright, 1928.
DE ZEEN. Website. 2017. Disponível em https://www.dezeen.com/tag/venice/.
GEHL, Jan. **Life between buildings – using public space**. Washington DC: Island Press, 2009.
_____. **Cidades para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
GILMORE, James H. e PINE II, Joseph. **Authenticity: What Consumers Really Want**. Brighton Watertown: Harvard Business Review Press, 2007.
GOETHE, Johann Wolfgang. Viaggio in Italia. s/l: Rizzoli, s/d [1788].
HERSEY, George. **The Monumental Impulse – Architecture's biological roots**. Cambridge/Mass – London : The MIT Press, 1999.
HOBSBAWN, E. A Produção em Massa de Tradições: Europa, 1870 a 1914. *In:* HOBSBAWN, E. & RANGER, T. (org.). **A invenção das tradições**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. HOLSTON, James. **A cidade modernista.** São Paulo: Companhia das Letras, 1993. KUBRICK, Stanley. **A clockwork Orange**. (no Brasil: Laranja Mecânica). USA/UK: Warner Bros./Hawk Films, 1971.

LANG, Fritz. **Metropolis**. Alemanha: Universum Film, 1927.

MACHIAVELLI, Niccolò. **Principe**. Torino: Einaudi, 1972 [1513].
METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo, Perspectiva, 1977.
MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa.** Edição on-line. Editora Melhoramentos Ltda. 2015. Disponível em http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro.
MUMFORD, Lewis. **The City in History**. New York; London: Harvest/HBJ, 1961.
PETERSON, Jordan B. **Maps of meaning**. Lectures at University of Toronto, 2017. Available at https://www.youtube.com/watch?v=knEZN9U-9xc, and sequence.
TATI, Jacques. **Mon Oncle**. (no Brasil: Meu Tio) França/Italia: Specta Films/Gray-Film/Alter Films/Film del Centauro/Cady Films/Gaumont Distribution, 1958.
TERRA, Leonardo A. A. e PASSADOR, João L. **Symbiotic Dynamic: The Strategic Problem from the Perspective of Complexity.** Systems Research and Behavioral Science n. 33, 235–248: 2016.

View publication stats